СОЮЗ СЕРОКРЫЛЫХ

Настольная ролевая игра
о преодолении
личных проблем
в уютном
маленьком
мире

draft13

Вступление

Iyashikei (яп. 癒し系, «исцеление») – термин, используемый для обозначения аниме и манги, созданных с определенной целью – оказывать лечебное или успокаивающее воздействие на аудиторию. В работах такого рода часто используются альтернативные реальности, практически без конфликтов, с акцентом на природу, обыденность и небольшие радости жизни.

– tvtropes.org

"Союз Серокрылых" – это настольная ролевая игра (НРИ), сделанная в качестве оммажа к *Haibane Renmei* (Jap.: 灰羽連盟, "Союз Серокрылых"), аниме и манге Ёситоси Абэ (Yoshitoshi Abe).

Игрокам предстоит взять на себя роли серокрылых – ангелоподобных существ, живущих среди людей в пасторальном городке, изолированном от мира.

Фокус игры – развитие личности персонажа через переживание повседневных историй и культивацию взаимоотношений с другими персонажами и самим городом. Логичное завершение истории персонажа – преодоление им какой-то глубокой психологической проблемы и "вознесение" ("День полета") – символ освобождения и перерождения.

Игра рассчитана на группу из 4-5 игроков, включая ведущего. Ведущий описывает мир. На основе его информации остальные игроки принимают те или иные решения за своих персонажей.

В игре нет механик боя: сеттинг и правила подразумевают, что персонажи крайне редко будут прибегать к насилию. Кроме того, каждый случай насилия ухудшает взаимоотношения персонажей с миром (или между собой), а это мешает достичь цели каждого персонажа – наступления его Дня полета.

Эта игра использует шестигранные игральные кости ("кубики"), которые в дальнейшем обозначаются как d6. Запись "3d6" означает "три шестигранных кости".

Эта игра, скорее всего, понравится вам, если вы:

- любите игры с фокусом на взаимоотношениях между персонажами;
- играете в НРИ, чтобы прожить законченную историю за своего персонажа;
- любите игры с низким ритмом повествования и с фокусом на личной драме персонажей;
- считаете, что внутренние конфликты персонажей формируют повествование не хуже, чем глобальные противостояния космических сил;
- любите играть в команде, где все поддерживают друг друга;
- предпочитаете игры с минималистичным набором механик, открытым для импровизации.

Эта книга состоит из двух больших частей: основной части, содержащей необходимые правила игры и советы ведущему; и раздела с дополнительной информацией, содержащего знания об оригинальном сеттинге. Дополнительный раздел существует исключительно в качестве справочного материала по оригинальному сеттингу “Союза Серокрылых”.

Приятнго чтения и удачных игр!



Раздел I. Описание игрового мира

Сеттинг игры крайне ограничен в пространстве: безымянный Город и его окрестности, окруженные непроницаемой Стеной. Никто не знает, что находится за стенами.

Серокрылые – ангелоподобные существа, которые появляются из коконов в одном из "гнезд" – заброшенных строений, которые Город выделил для них. Подробнее см. Цикл жизни серокрылых.

Жители Города любят серокрылых и всячески пытаются их защитить. Встретить серокрылого на улице считается добрым знаком.

Древний закон предписывает всем серокрылым работать, но плата за труд уходит Союзу Серокрылых – организации, которая регулирует взаимодействие серокрылых с Городом и Города с миром за стеной. Союз оплачивает содержание гнезд и дает серокрылым записные книжки, заменяющие им деньги для оплаты различных покупок. Те серокрылые, кто слишком мал, чтобы работать, живут в Старом Доме – гнезде в здании заброшенной школы-пансиона. Там за ними присматривают их старшие товарищи и представители Города.

Время от времени, люди Города видят яркий свет в Западном лесу. Это значит, что один из серокрылых покинул Город навсегда. Такая судьба в свое время ждет каждого из них. Именно поэтому люди с такой нежностью относятся к этим прекрасным, юным и недолговечным существам.

Пасторальный город ...

Мирный и изолированный от остального мира город. Его главная особенность – в нем рядом с людьми живут серокрылые. У города долгая история. Хотя нет никаких записей, в которых рассказывается о ней, жители Города помнят и чтут старые времена, и придерживаются давних, уважаемых и разнообразных традиций.

Внешне Город напоминает маленький европейский городок. Здесь живет едва ли больше 5000 человек. Автомобилей в Городе нет; жители ходят пешком, ездят на велосипедах или мопедах. В городе есть кафе, обширная библиотека, часовая башня (она же – мастерская и магазин часов), несколько магазинчиков, из которых не все разрешено посещать серокрылым.

Окружающий Город ландшафт зеленый и приятный. На западе густой лес подбирается к самой Стене; к востоку – Фабричный округ с заброшенной фабрикой; на юге холмистая местность и ветряки, генерирующие электричество для Города. В городе мало электроприборов, потому что запасы электроэнергии малы и нестабильны. По большей части, люди используют дровяные печи и керосиновые лампы.



Экономика города контролируется Союзом Серокрылых. Единственный источник товаров из-за Стены – бродячие торговцы, которых называют Тога. Традиция запрещает говорить с ними всем, кроме Оратора – особого представителя Союза.

Оратор и представитель Тога используют для общения специальный язык жестов, неизвестный больше никому.

Оратор считается важной фигурой в городе: торговцы-Тога – единственный источник товаров, которые Город не может производить сам.

... окруженный непроницаемой стеной.

Город и его окрестности окружены непроницаемым кольцом Стен.

Стена считается священной. Любые попытки коснуться ее (не говоря уже о попытках забраться или навредить ей) воспринимаются как богохульство.

Есть поверье, что Стена защищает себя особой мистической силой, и может наказать тех, кто оскверняет ее, или даже вызвать их смерть. Эта сила особенно заметна в Западном лесу.

Жители Города верят, что Стена существует для защиты серокрылых от опасного внешнего мира. Ни серокрылые, ни жители Города не могут выйти за пределы Стены. Легенды гласят, что единственные существа, кому позволено пересекать Стену – это воро́ны и странствующие торговцы Тога. Все остальные, однажды покинув Город, никогда не смогут в него вернуться.

Никто в Городе не знает, что лежит за Стеной. Считается, что жителям Города не нужно этого знать.



Роль персонажей в мире

Никто не знает, что такое серокрылые, и можно ли их считать людьми.

Серокрылым запрещено покидать город – это самый главный закон. Даже если в мире за Стеной остались их семьи, они не узнают друг друга: так же, как серокрылые не помнят своего прошлого, люди из их прошлого не помнят серокрылых. Таковы законы их мира.

Правила для серокрылых, живущих в Городе:

- Серокрылые не должны пересекать Стену.
- Серокрылые не должны прикасаться к Стене.
- Серокрылые могут жить только в тех местах, которые люди бросили после долго использования.
- Серокрылые должны работать в Городе, который за это дает им дом.
- Серокрылым запрещено иметь деньги; только их записные книжки.
- Серокрылым запрещено носить новую одежду; только ту, от которой отказались люди.



Цикл жизни серокрылых



Серокрылые рождаются из кокона, который прорастает из земли, как правило, весной. Новый росток размером с зерно одуванчика, но быстро растет, пока не станет достаточно большим, чтобы вместить человека.

Когда кокон созревает, его стенки становятся серыми, а серокрылый внутри начинает ворочаться. В это время он видит свой сон. В конце, новорожденный должен сам проложить себе путь из кокона наружу.

Помогать ему запрещено – таков обычай.

Из кокона вылупляется новорожденный серокрылый, пока что выглядящий как обычный человек. Биологический возраст новорожденных разнится от детей до подростков. Новорожденный не помнит о себе ничего, кроме сна, который он видел в коконе (однако, владеет практическими навыками вроде езды на велосипеде или приготовления пищи). Остальные члены гнезда принимают на себя заботу о новом серокрылом. Первое, что получает новорожденный – имя, основанное на его сне внутри кокона.

Затем, в течение нескольких дней, новорожденный отращивает крылья. Это болезненный процесс: крылья развиваются под кожей и прорывают ее, вызывая кратковременную острую лихорадку. Крылья серокрылых пепельного цвета, и слишком малы для полета.

Когда новость о новорожденном доходит до Святилища Серокрылых, для новорожденного выплавляют нимб из светящегося материала. У нимба нет никакого функционального назначения, кроме одного: когда приближается День Полета, нимб тускнеет и начинает мерцать. Возможно, нимб также служит метафизическим (или психологическим) якорем, который удерживает серокрылых в Городе.

Как только у новорожденного серокрылого появляется собственный нимб, он становится полноценным членом Союза Серокрылых: его имя вносят в летописи, и ему выдают его собственную записную книжку, которая заменяет серокрылым деньги.



Как только новорожденный осваивается в городе, для него находят работу. Серокрылым разрешено работать не везде; только те заведения, которые получили разрешение Союза могут принимать серокрылых на работу.

Плата, которую заработывают серокрылые, отходит Союзу. Она тратится на содержание гнезд и прочие административные расходы. Поскольку серокрылым запрещено иметь деньги, любая покупка стоит для них одной странички из записной книжки, куда вносится имя серокрылого и название товара, который он приобрел. Эта страничка остается у продавца, и Союз Серокрылых берет на себя обязательства по оплате купленного.

Жизнь серокрылого завершается Днем Полета. Пожив в Городе некоторое время (иногда до девяти лет), серокрылый в один день уходит в руины часовни в Восточном лесу и возносится в столбе ослепительного света. Каждый серокрылый предчувствует наступление Дня Полета, и внезапно уходит, никому не сказав.

Никто не видел, что происходит с серокрылыми в День Полета. Говорят, они навсегда уходят за Стену, оставляя позади только погасший нимб и несколько перьев.

Те серокрылые, кто не успел достичь Дня полета за десять лет жизни в Городе, теряют нимб и крылья, и отправляются доживать свой век в Святилище Серокрылых в горах, в изоляции и тихом служении на благо тем, у кого еще есть шанс на вознесение. Они доживают свой век, как обычные люди, и умирают, когда приходит их время.

Имена серокрылых

Серокрылые не помнят ни своей прошлой жизни, ни имени, которое носили когда-то. Они получают новые имена на основании сна, который видели в коконе. В оригинальных произведениях это выглядело органично, благодаря особенностям японского языка и традиции именования детей.

Но с русским языком могут возникнуть известные трудности: в русскоговорящих странах нет традиции давать детям имена, обозначающие предметы или явления.

Одним из возможных решений проблемы будет использование японских названий (с использованием сервисов онлайн-переводов или знаний соигрока-анимешника).

Как бы то ни было, автор рекомендует каждому игроку продумать, какой именно сон видел его персонаж, и каким образом это характеризует его персонажа как личность. Затем, группа совместно придумает для него имя. Таким образом, имена всех серокрылых в группе будут в одном стиле, и у каждого игрока останется значительная степень модерации касательно собственного имени его персонажа.

Раздел II. Информация для игрока

Основная механика игры

Игровая сессия состоит из сцен, которые ведущий открывает описанием декораций и действующих лиц.

У каждого персонажа в сцене есть два пула очков:

- Поддержка: сумма значений всех Отношений, "входящих" от других персонажей, присутствующих в сцене. Обозначает поддержку окружающих и их веру в вас. Это значение определяет количество d6, которые вы можете кинуть для проверок успешности действий вашего персонажа.

  Если сумма этих отношений равна нулю, то игрок кидает один кубик.

  Если у вас несколько входящих отношений от одного персонажа, для вычисления вашей Поддержки надо взять те, у которых выше значение. Например, если к вам есть Отношения *"Доверие 1"* и *"Защита 2"* от одного и того же персонажа, для вычисления значения Поддержки следует взять Отношения с большим значением, т.е. *"Защита 2"*.

- Забота: сумма значений всех Отношений, "исходящих" от вашего персонажа. Обозначает привязанность персонажа к миру и людям в нем. Это число демонстрирует личную вовлеченность персонажа в судьбы людей и самого Города. Игрок может расходовать этот ресурс на приобретение дополнительных успехов для *других персонажей в сцене.*

Эти значения обновляются каждую сцену. Это значит, что, *прежде чем начать действовать в каждой сцене, вам необходимо определить значения Поддержки и Заботы.*

Основная механика игры (продолжение)

Проверка успешности действий происходит следующим образом: игрок кидает несколько d6 и сравнивает значение, выпавшее на каждом из них, со своим числом.

Если проверка подразумевает навыки, присущие взрослому (т.е. действовать *рассудочно, логично, умело*), то для получения успеха вам нужно выбросить на кубике значение ниже своего числа.

Если для проверки необходимо вести себя как ребенок (т.е. *эмоционально, спонтанно, безыскусно*), то для получения успеха вам нужно выбросить значение выше своего числа.

Если на кубике выпало ваше число, считайте это за два успеха. Кроме того, вы можете задать ведущему (или другому игроку) один вопрос о текущей сцене, и он должен будет правдиво ответить.

Примеры хороших вопросов:

- *Что они на самом деле чувствуют?*
- *Как я могу убедить их сделать ____?*
- *Чего мне стоит опасаться?*
- *Как проще всего добиться ____?*
- *Что здесь на самом деле происходит?*

Затем, необходимо посчитать число успехов и сравнить их с заявленной ведущим сложностью.

Если число успехов ниже заявленной ведущим сложности, это провал: персонажу не удается совершить то, что он пытался сделать; ведущий расскажет, что пошло не так.

Если число успехов равно сложности, это частичный успех: персонаж преуспевает в том, чего он пытался достичь, но только частично: ведущий расскажет, что пошло не так, или какую цену нужно заплатить за успех.

Если число успехов больше заявленной сложности, это полный успех: персонаж преуспевает в том, чего он пытался достичь, без всяких побочных эффектов.

Опыт и развитие Проблемы персонажа

Также во время каждой сцены игроки награждают друг друга опытом. Каждый раз, когда другой игрок:

- меняет мир к лучшему (пусть даже в мелочах);
- транслирует свои эмоции и чувства;
- протягивает кому-то руку помощи, не ожидая ничего взамен;
- или просто делает что-то милое, поддерживающее атмосферу доброты и теплоты,

вы можете наградить его единичкой Опыта.

Опыт можно потратить на:

- Развитие Проблемы персонажа. Это стоит 5 очков опыта за каждый уровень (подробнее см. раздел "Проблемы");
- Усиление Отношений. Это стоит количество очков, равное текущему уровню за каждый новый уровень. Для отрицательных отношений это число берется по модулю (например, отношения с силой -2 требуют двух очков опыта для повышения силы до -1 или трех очков опыта для повышения силы до 0). Подробнее см. раздел "Отношения".



Создание персонажа

1	Опишите свой сон внутри кокона, на основании которого другие игроки дадут вам имя (подробнее см. раздел “Имена серокрылых”)
2	Выберите свое число (от 2 до 5): • <u>Высокое</u> число означает, что ваш персонаж скорее взрослый, чем ребенок. Он хорош в том, чтобы *скрывать свои чувства; читать эмоции окружающих; использовать инструменты; действовать с хитростью или мастерством* и т.д. • <u>Низкое</u> число означает, что ваш персонаж скорее ребенок, чем взрослый. Он хорош в том, чтобы *выражать свои чувства; подлизываться или выпрашивать что-то; заставлять других защищать себя; развлекаться и получать удовольствие; действовать бесхитростно и прямолинейно* и т.д.
3	Определите биологический возраст (насколько взрослым он выглядит) и хронологический возраст (как давно он появился из кокона) вашего персонажа.
4	Выберите свою Проблему из списка в следующем разделе (или создайте уникальную вместе с ведущим).
5	Опишите свою внешность, так, как считаете нужным. Выделите вашу особенность: что-то, что выделяет вас среди серокрылых, будь то особенность внешности, характера или что-то другое.
6	Опишите, чем вы занимаетесь в Городе. Какую работу вы выполняете? Где вы работаете? Или, возможно, вы еще не нашли себе занятие по душе?
У вас есть:	Маленькие крылья пепельного цвета, тускло светящийся нимб над головой, слегка поношенная одежда (униформа? что-то необычное или уникальное? опишите), записная книжка для расходов.
Ваша цель	Насладиться мирной жизнью в окружении членов гнезда и людей из города; выстроить отношения с Городом и его жителями; понять что-то важное о себе; и, наконец, достичь Дня полета.

Проблемы

Проблемы -- это движущая сила истории персонажа и основной генератор драмы в игре. Каждая Проблема имитирует развитие драматического сюжета: медленное нарастание напряжения, затем кульминация и, наконец, разрешение.

Повышение уровня проблемы до 4 доставляет больше неудобств, чем преимуществ, и, скорее, ослабевает персонажа, чем делает его сильнее. Ожидается, что персонажи под гнетом своих проблем будут пытаться поддерживать друг друга, обращаться друг к другу за помощью и разделять невзгоды.

Повышая уровень проблемы, вы приближаете своего персонажа к его личному катарсису, и к его Дню полета.

У серокрылых есть 10 лет жизни в Городе, чтобы полностью развить и разрешить свою Проблему. Если серокрылый не успевает разрешить свою Проблему к этому сроку, он теряет свой нимб и крылья, и отправляется доживать свой век в Святилище Серокрылых в горах.

Призвание

Вы чувствуете, что появились в этом мире с какой-то целью. Просто вы пока не понимаете, в чем она состоит.

1	Вы чувствуете, что вам нужно что-то сделать, но вы не знаете, что именно. Вы забыли, или еще не осознали, или еще не все части пазла встали на место.
2	Что-то где-то серьезно не так, но вы пока не понимаете, что именно. Вы чувствуете, что вам нужно что-то сделать: что-то, о чем вы забыли или пока не поняли. Возможно, вы говорите об этом со своими друзьями?
3	Вы как будто начинаете пробуждаться. Вы слышите голос мира и голос вашего сердца, но пока не можете понять, что они говорят... Другие смотрят на вас с надеждой и ожиданием, хотя даже они сами не могут пока сказать, чего именно от вас ждут.
4	Вы слышите зов и идете на него. Он гораздо громче и страшнее, чем вам казалось, но вы твердо знаете, что должно быть сделано.
5	Ваш путь лежит перед вами: вы знаете, что в мире неверно (*что именно?*) и вы знаете, что вам нужно сделать, чтобы это исправить. Завершите ваше Призвание. Совершите то, что должны были совершить. Разорвите свои самые сильные Отношения. Вы готовы к Дню полета.

Опустошение

Вы пришли в этот мир с затаенной печалью...

1	Вы ощущаете пустоту в вашей груди, там, где раньше было сердце.
2	Все вокруг кажется не таким важным, как было раньше... И что вы такое, на самом деле?
3	Все в этом мире не настоящее, даже вы. Вы просто тень в окружении других теней. Как вы можете притворяться, что вам не все равно?
4	Темнейший час: ничего в этом мире не имеет смысла. Ничто не может вам навредить. Ничто не может вас задеть. Возможно, какое-то потрясение выведет вас из этого состояния? Возможно, кто-то протянет вам руку?
5	Даже если все вокруг всего лишь тени, вы можете решить заботиться о тенях. Даже если это все не настоящее, это все, что у вас есть. Опишите ваши открытия другому персонажу. Разорвите свои самые сильные Отношения. Вы готовы к Дню полета.

Комплекс

Вы стараетесь немного слишком сильно…

1	Иногда вы слишком увлекаетесь. Иногда вы ведете себя странно. Вам кажется, что остальные смотрят на вас сверху вниз.
2	Что-то в вас недостаточно хорошо (*опишите, что именно?*); вы чувствуете, что вам нужно стараться сильнее, делать больше.
3	С вами что-то серьезно не так. Но у вас есть план, который все исправит (*какой?*); если этот план не поможет, вы придумаете новый, еще более отчаянный.
4	Все ваши планы терпят крах; время для последнего, ультимативного, самого отчаянного плана. Ставки как никогда высоки, но вы должны стать лучше, любой ценой. Возможно, ваш план навлечет беду на вас, или на окружающих? Возможно, в последний момент вас спасут друзья или счастливый случай?
5	Вы осознали, что ваш изъян, даже если он объективно существует, не делает вас хуже в глазах друзей. Вас любят не за заслуги и достоинства, а за то, что вы – это вы. Расстаньтесь с тем, что символизировало ваш комплекс (*одежда, до которой вы мечтали вырасти; холст, на котором вы хотели нарисовать картину, но не смогли; книга на языке, который вы так и не выучили; инструмент, на котором вы так и не научились играть…*). Разорвите свои самые сильные Отношения. Вы готовы к Дню полета.

Отчуждение

С каждым днем вы все сильнее отдаляетесь от остальных...

1	Даже в окружении друзей, вам кажется, что вы одиноки. Иногда, когда вам нужна поддержка, вы встречаете только пустоту.
2	Иногда вам кажется, что другие вас не понимают. Что вы не здесь. Что вы не важны. Как будто вы призрак...
3	Вас окружают прекрасные люди и прекрасные вещи. Глупо ощущать себя так неуверенно, правда? Но вы чувствуете, что вы просто недостаточно хороши для них. Вы, чувствуете, что вы – обуза.
4	Вы понимаете, что все сильней отдаляетесь от мира. Назовите другого персонажа, которого вы больше всего хотите защитить. Кого-то, для кого вы боитесь стать обузой. Затем признайте, что вы не справитесь в одиночку. Ведущий создаст сцену, в которой вам придется обратиться к этому персонажу за помощью. Сделайте это. Это ваш последний шанс.
5	Из последних сил вы тянетесь к тем, кто вам дорог. Вам хочется, чтобы о вас помнили. Даже когда вы исчезнете. Помогите другому персонажу с проблемой, которая кажется ему неразрешимой. Разорвите свои самые сильные Отношения. Вы готовы к Дню полета.

Болезнь

Что-то неприятное происходит с вашим телом…

1	Что-то не так с вашим телом. То, что другие делают с легкостью, для вас настоящее испытание.
2	Для вас стало сложнее просто быть счастливым и испытывать радость. Сложнее обычного справляться с повседневными трудностями.
3	Весь мир как будто против вас. Как будто он не позволит вам выбраться из той ямы, куда вас загнала болезнь. Даже мелкие неприятности вызывают у вас упадок сил и желание просто сдаться.
4	Вы разваливаетесь на части. Вы растворяетесь. Вы не можете больше оставаться собой перед лицом того, что с вами происходит. Есть что-то, что дает вам силы держаться (*невыполненное обещание; важный для вас человек; что-то, что вы любите в себе; что-то, что вас пугает в вашей болезни; или что-то другое?*)
5	Вы приняли свое состояние, вы сделали его частью вашей личности. Ваша болезнь – не приговор. Это просто еще одно правило жизни, которому нужно следовать. Оказалось, боль не так страшна, как ваш страх перед болью. Покажите другому персонажу, что простые повседневные радости сильнее любой болезни. Разорвите свои самые сильные Отношения. Вы готовы к Дню полета.

Примеры персонажей

В этом разделе описаны примеры персонажей. Символом ☆ отмечены оцифрованные персонажи оригинальной манги. Символом ✍ отмечены персонажи, созданные игроками в рамках плейтеста.

Имя:	☆Рэки (礫 , “камешек”)
Внешность:	Биологический возраст около 19, длинные темные волосы. Рэки одна из самых старых серокрылых: она появилась из кокона в Старом Доме семь лет назад.
Особенность:	Много курит. Рисует картины.
Число:	4
Сон в коконе:	Ночная дорога, покрытая галькой
Проблема:	Опустошение
Работа:	Присматривать за новорожденными серокрылыми.

Имя:	✍ Ото (音 , “нота”)
Внешность:	Девушка, около 17 лет. Носит одежду темно-зеленых цветов, жилет и перчатку только на одной руке.
Особенность:	Играет на гитаре. Нимб закрепился под небольшим углом из-за инцидента в первые дни после появления из кокона
Число:	4
Сон в коконе:	Дождливая ночь в городе, фонари и гитара
Проблема:	Болезнь (спазмы/паралич рук)
Работа:	Швея

Имя:	✍ Суна (砂 , “песок”)
Внешность:	Девочка, около 12 лет. Короткие растрепанные волосы, джинсовый комбинезон с множеством карманов, карандаш за ухом.
Особенность:	Суну привлекают мехнизмы. Она мечтает изобрести что-то новое, но пока что, все ее планы кончаются провалом.
Число:	3
Сон в коконе:	Волны, смывающие следы на песке
Проблема:	Комплекс (неспособность создавать то, что Суна видит у себя в голове)
Работа:	Помощник механика

Нулевая сессия

Прежде, чем начать игру, нарисуйте карту отношений персонажей.

Для этого на листе бумаги напишите имена всех персонажей игроков, когда они представятся. Обойдите игровой стол по кругу, задавая каждому вопросы из списка ниже. За каждый ответ нарисуйте стрелку от персонажа отвечающего игрока к персонажу, на которого он укажет.

Вопросы:

1) Кто вызывает у тебя желание его защитить?
   - *Установи с ним отношения "Защита" с силой 1.*
2) К кому ты обращаешься, когда у тебя проблемы?
   - *Установи с ним отношения "Доверие" с силой 1.*
3) С кем ты хочешь проводить побольше времени?
   - *Установи с ним отношения "Привязанность" с силой 1.*
4) Кому ты ни за что не проиграешь?
   - *Установи с ним отношения "Соперничество" с силой 1.*
5) Кто вызывает у тебя уважение? С кого ты хотел бы брать пример?
   - *Установи с ним отношения "Восхищение" с силой 1.*

Отношения

Отношения – это одновременно инструмент для отображения развития близости персонажей игроков друг другу и для описания ведущим, насколько каждый персонаж связан с Городом.

По итогам каждой сцены ведущий может изменить Отношения между неигровым персонажем и персонажем игрока. Эти отношения могут как увеличиваться, так и уменьшаться.

Хотя при обычных условиях Сила отношений не может опускаться ниже 0, при некоторых условиях (например, если один персонаж ведет себя агрессивно по отношению к другому) она может быть отрицательной. При этом “Доверие” становится “Страхом”, “Привязанность” становится “Неприязнью” и т.д.

Отрицательные отношения вычитаются из пула Поддержки персонажа. Более того, серокрылый, у которого есть отрицательные Отношения, не может достичь Дня полета, пока не потратить опыт на усиление этих Отношений хотя бы до 0 (а игрок не расскажет, что он делает для своего искупления).

Игроки могут тратить Опыт на создание или усиление исходящих Отношений к неигровым персонажам.

Когда повествование говорит вам разорвать отношения, ведущий должен будет построить сцену, в которой вы символично завершите ваши самые сильные отношения, вернув другому персонажу все то, что вы ценили в нем все эти годы:

- если ваши отношения были “Защитой”, покажите, каким образом вы позволили другому персонажу расти под своей опекой, и как он будет справляться сам, без вашей защиты;
- если ваши отношения были “Доверием”, значит, сейчас пришла ваша очередь позаботится о другом персонаже, даже если он еще не знает, что ему нужна забота;
- если ваши отношения были “Привязанностью”, покажите другому персонажу, как много он значит для вас, и что именно в нем вы успели полюбить;
- если ваши отношения были “Соперничеством”, покажите другому персонажу, что всегда уважали его, даже если иногда это выглядело как вражда;
- если ваши отношения были “Восхищением”, покажите другому персонажу, чему вы научились от него, и как вы выросли, беря пример с него.

Раздел III. Информация для ведущего

Принципы игры

- Низкие ставки: в игре крайне мало ситуаций “между жизнью и смертью”. Это не значит, что их надо любой ценой избегать. Просто, будьте реалистичны и приземленны в описаниях; а когда такие ситуации возникают (исходя из событий в игре, а не навязанные ведущим), используйте их, чтобы подчеркнуть остальные принципы игры.
- Малый масштаб: сеттинг игры довольно ограничен в пространстве. Используйте имеющиеся у вас локации с умом; по возможности, завязывайте несколько сюжетных нитей на одного неигрового персонажа. Это подчеркнет замкнутость и изолированность Города от мира в нашем понимании.
- Эстетика обыденного: одна из основных идей игры – умение видеть красоту в повседневных вещах, в преходящих и сиюминутных вещах, а также в запустении и увядании. Это крайне объемная тема, которую невозможно вместить в этот текст.

Автор рекомендует обратить внимание на феномен *ваби-саби* в японской культуре.

- Фокус на взаимоотношениях персонажей игроков между собой, с городом и людьми, которые его населяют. И механическая, и описательная части игры уделяют очень много внимания развитию отношений между персонажами игроков и неигровыми персонажами.

Иметь сильные отношения выгодно с точки зрения механики; создание, поддержание и развитие этих отношений – основная движущая сила всех без исключения событий, происходящих в пространстве игры.

Принципы игры (продолжение)

- Каждый персонаж живет своей жизнью. Этот принцип означает одновременно несколько тезисов:
  - *У каждого неигрового персонажа есть своя жизнь*; какая-то предыстория, желания, предрассудки. Семья, друзья, работа и увлечения. Каждый персонаж многогранен, даже если это не персонаж игрока. Не бойтесь подвязывать к нему новые связи по необходимости. Ничто не мешает, например, городскому мяснику быть еще и коллекционером марок, братом фермера и другом булочника, например. Все это разные роли одного человека.
  - *В мире игры нет однозначно плохих или злых персонажей.* Тот же мясник из примера выше может иметь сильные предрассудки против определенной группы людей (причем по вполне объективной причине), или может вести затяжную холодную войну с конкурентом (в которой у каждой стороны своя правда). Просто помните, что никто не совершает зло ради зла; каждый поступок так или иначе обоснован в системе ценностей персонажа.
- Отношения динамичны; они устанавливаются и рвутся по ходу игры. В том,что касается отношений неигровых персонажей к игровым, последнее слово всегда за ведущим. В мире, где шанс твоего успеха определяется верой окружающих в тебя, это огромная сила. Пожалуйста, не злоупотребляйте этой силой; отыгрывайте неигровых персонажей, как личностей. Противоречивых, зачастую иррациональных, но все-таки живых и мыслящих людей, а не картонные декорации и генераторы игровых ресурсов.

Сложности проверок

Ведущий устанавливает сложность того или иного действия, назначая число успехов, которые необходимо набрать игроку.

Поскольку в этой системе пул кубов каждого броска зависит от количества персонажей в сцене и их отношений, ведущему рекомендуется устанавливать сложность, опираясь на следующее правило:

среднее число успехов примерно равно ½ от [Поддержки] персонажа.

Также автор данного текста призывает ведущих использовать режиссерскую позицию:

если провал кажется вам (или группе) интереснее, чем успех, не бойтесь завышать сложность;

если успех интереснее, чем провал, не бойтесь просто дать частичный (или даже полный) успех.

Сюжеты и Проблемы

В мире нет глобального метасюжета и космического конфликта добра со злом. Люди и серокрылые живут повседневной жизнью, вместе преодолевают бытовые трудности и маленькие личные трагедии.

Проблемы персонажей – это превосходный генератор сюжетов. Ведущий может использовать их в качестве основы для построения сцены: когда проблема повышает уровень, попросите игрока описать, как именно меняется его персонаж; затем опишите, как на это реагирует мир. Проблемы четвертого уровня практически призывают ведущего создавать сцены вокруг персонажа и его кризиса, но даже низкоуровневые проблемы можно призывать (вроде *Навязывания* в системе Fate). Не бойтесь напомнить персонажам, что их Проблемы существуют всегда; они просто ждут своего часа, чтобы появиться в сцене.

Однако (особенно на низких уровнях) ведущему может быть сложно строить сцены вокруг Проблем персонажей. В этом случае вы можете заполнять "экранное время" простыми сюжетами из повседневной жизни, создающими атмосферу комфорта и взаимной заботы. Дайте вашим игрокам время, чтобы привыкнуть к Городу и ощутить его атмосферу, но не забывайте напоминать о давлении уходящего времени.

И, наконец, не забывайте, что сцены, в которых серокрылые разрывают отношения с другими персонажами, могут быть не менее драматичными и насыщенными, чем сцены с кульминацией их Проблемы. Не забывайте уделять этому событию достаточно "экранного времени".

Сюжеты и времена года

Жизнь в пасторальном городке во многом подчинена ритмам смены сезонов. Весна – время обновления, наведения порядка и посевных работ; лето – время строительства, и в то же время, пора для отдыха и игр; осень – время сбора урожая и подготовки к долгой холодной зиме; и, наконец, зима – это долгие и темные вечера у каминов, когда каждый занят домашними делами. Также, это ожидание новогодних праздников и ощущение приближающегося чуда.

Привязка к сезонам также упрощает отслеживание времени и контроль за ритмом игры для ведущего. Например, если группа играет по одной сцене в сезон, отведенные десять лет в игровом пространстве пролетят очень быстро.





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В этот раздел вынесена информация о сеттинге, которая поможет игрокам и ведущим лучше понять игровой мир в том виде, в каком он подразумевался на момент написания данного текста.

Большой объем этого раздела не позволяет включить его в основной текст правил. Разумеется, каждый ведущий волен использовать его в той мере, в какой это необходимо для его группы.

Информация взята из дополнительных материалов и артбуков к манге “Серокрылые Старого Дома” (オールドホームの灰羽達) Ёситоси Абэ. К сожалению, события манги происходят по большей часть в Старом Доме, поэтому информация о других гнездах (Заброшенная фабрика и Заброшенная ферма) отрывочна и неполна.



Особые места в Городе

Город условно поделен на округа: Центральный, Южный, Фабричный, Фермерский и Западный лес.

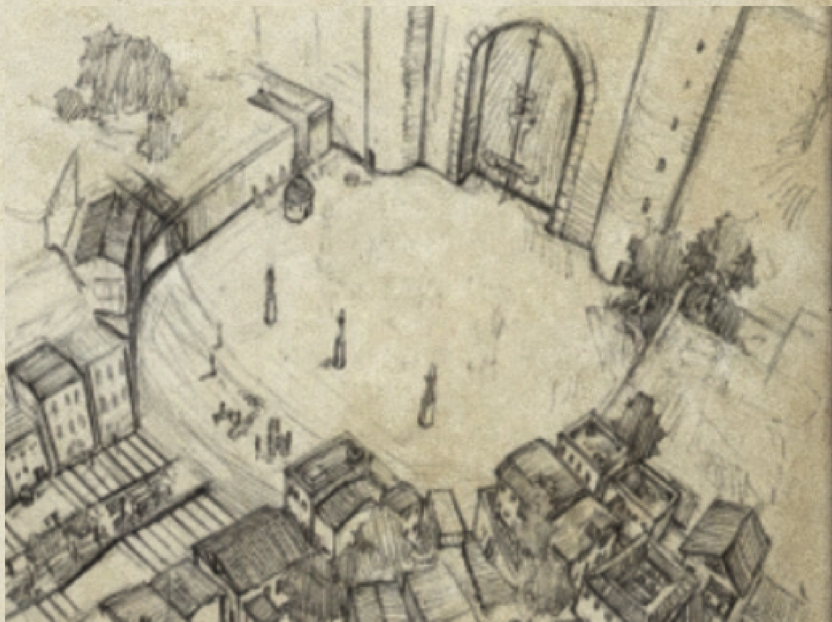
Центральный Округ

Населенная часть Города. В основном, представляет собой древние каменные дома, редко выше трех этажей, узкие мощеные улочки, балконы и навесы. Оюъекты интереса в Центральном районе: Площадь у Ворот, Главная улица, Центральная площадь, часовая башня, библиотека, лавка старьевщика и булочеая, в которой можно работать серокрылым.

Площадь у Ворот

Площадь перед Великими Вратами – единственным входом в Город из-за Стены. Сами Врата запечатаны уже очень давно, но рядом с ними есть небольшая дверка, через которую входят и выходят Тога.

Когда бродячие торговцы приходят в город, площадь перед Воротами превращается в очень большой временный рынок. Здесь происходят переговоры между Оратором и Тога, в которых люди не могут принимать участие.



Площадь у Ворот соединена Главной улицей с Центральной площадью.

Главная улица

Самая широкая улица города, ведущая от Великих Врат к Центральной площади. Представляет собой коммерческий центр Города, насколько такое понятие вообще к нему применимо. Здесь расположены большинство магазинов, лавок и мастерских, а также городские учреждения, вроде различных банков, гильдий и управляющих компаний.

Центральная площадь

Культурный центр Города. Круглая площадь, мощеная древним булыжником и окруженная самыми высокими в городе зданиями (высочайшее из которых – Часовая башня). В центре площади расположен старый фонтан с каменными скамьями вокруг него. В зависимости от погоды, здесь может быть довольно много людей.

Часовая башня

Самое высокое здание в Городе. С башни открывается отличный вид на Город и окрестности. Если бы она была чуть выше, можно было бы даже заглянуть за Стену...

На первом этаже башни расположен магазин и мастерская часовщика. Обязанности ее владельца, помимо прочего, включают в себя обслуживание огромных башенных часов с маятником, раскачивающимся внутри башни.



Булочная

Хотя в Городе много булочных, серокрылым разрешено работать только в одной. Это самая старая булочная в городе, и она гордится своим статусом. В основном, она предоставляет свежий хлеб для работников первой смены, поэтому пекари начинают работать очень рано, что-то около трех часов ночи.



Лавка старьевщика

Единственный магазин одежды, которому разрешено торговать с серокрылыми. Вообще, это комиссионный магазин, в который люди сдают множество ненужных вещей и помимо одежды: мебель, обувь, разнообразные безделушки...

Владелец магазина и его единственный продавец, как правило, ведет себя как бездельник, который считает посетителей (особенно серокрылых) досадным неудобством, но, когда кто-то по-настоящему нуждается в помощи, проявляет неожиданное участие.

Также, владелец магазина – один из немногих гордых обладателей функционирующего радиоприемника.

Библиотека

У Города на удивление большая библиотека, хотя, разумеется, ни в одной из ее книг не написано о мире за Стеной. Некоторая часть книг написана в самом Городе (библиотека также предоставляет услуги переплетчика), но большинство из них привезены из-за стены торговцами Тога. Несмотря на то, что все книги прошли цензуру Союза Серокрылых, в некоторых могут содержаться знания, просочившиеся за Стену.

Библиотека недавно пережила обновление. В прошлом это было закрытое место, неприветливое для всех, кроме ученых умов. Теперь же библиотека открыта для всех: пара ее комнат отведена под импровизированный музей, в котором выставлена небольшая коллекция диковин; кроме того, одна из комнат отведена под детское отделение, где сотрудники библиотеки читают книги для самых маленьких посетителей.

Обновление, однако, не коснулось самого здания. Его древние камни и антикварная мебель явно выдают почтенный возраст заведения.



Фабричный округ

Более современный район, построенный вокруг Заброшенной фабрики (еще одного гнезда серокрылых).

От Центрального округа его отделяет старый каменый мост через реку.

Заброшенная фабрика

Одно из гнезд серокрылых в городе, где появляются коконы. В отличие от своих собратьев из Старого Дома, фабричные серокрылые ведут менее монашеский образ жизни. Все маленькие серокрылые, появившиеся из кокона на фабрике отправляются в в Старый Дом, под опеку управляющей, назначенной городом.

Возможно, фабрика даже что-то производит, и потому не место для детей. Или, возможно, причина в том, что на Фабрике разрешено жить вместе подросшим серокрылым обоих полов.



Южный округ

Сельскохозяйственный район, обеспечивающий Город продовольствием. Здесь расположены поля, фермы и третье гнездо серокрылых, о котором почти ничего не известно, кроме того, что оно расположена на заброшенной ферме.

Кроме того, все генераторы электричества, питающие Город, тоже расположены здесь: ветряки на Ветряном холме и водяная мельница на востоке, ближе к Фабричному округу.

Ветряной холм

Зеленый холм у дороги, соединяющей жилую часть города со святилищем серокрылых, на котором установлены ветряки, снабжающие Город электричеством.

Хотя мельницы очень шумные, многие серокрылые Старого Дома находят это место успокаивающим. Те, у кого чуть больше свободного времени, часто приходят сюда, чтобы расслабиться и подумать.



Старый Дом

Гнездо серокрылых рядом с Ветряных холмом, основная функция которого – присмотр за самыми маленькими серокрылыми.

Раньше здесь было что-то вроде школы-интерната, но, после долгого использования людьми, здание оказалось заброшено. Затем, в нем появились серокрылые.

Всего у Старого Дома пять строений: одно в восточной части, два в северной, одно в западной и одно в южной. Восточное строение снабжено часовой башней с неработающими часами. Второе северное строение сильно повреждено с западной стороны, но причина повреждения неизвестна. Электричество есть только в половине строений. Основной вход в комплекс – широкая каменная арка в его южной части.



Западный лес

Густой, дикий и темный лес, который тянется до самой Стены. Даже в дневное время здесь темно из-за плотных древесных крон. Это опасное место для серокрылых (и, скорее всего, для людей тоже).

Говорят, раньше в этом лесу работали семьи, жившие на заброшенной ферме, но, даже если это и так, следов их деятельности почти не осталось. Как бы то ни было, у леса плохая репутация, и в него никто не ходит уже несколько поколений.

Разрушенная часовня

Глубоко в Западном лесу, на поляне под самой Стеной стоят руины древнего храма. Никто не знает, каким богам здесь поклонялись: от храма остались только пара колонн, кучи камней и алтарь с ведущими к нему ступенями.

С этого алтаря серокрылые отправляются в последний полет.

Хотя никто не видел этого таинства своими глазами, оставшийся после вознесшегося серокрылого угасший нимб служит отрезвляющим напоминанием о его судьбе.

Судя по всему, в далеком прошлом здесь пытались провести раскопки, не пролившие света на прошлое храмового комплекса. Некоторые из выкопанных артефактов выставлены в библиотеке Города.



Святилище Союза

Круглая башня в горах на северо-западе, служащее чем-то вроде монастыря. Те, кто живут внутри, разрывают все связи с внешним миром: им запрещено даже говорить с жителями Города. Святилище расположено вдали от всех поселений, на скалистом склоне горы, так что сюда никто не ходит, кроме серокрылых, и только по большой необходимости.

Только Оратору разрешено говорить с посетителями святилища. Роль остальных членов Союза Серокрылых неясна. Скорее всего, святилище и в правду просто монастырь, где они могут жить в относительной изоляции и на самообеспечении. Возможно, они также ухаживают за кладбищем по соседству.







Ссылка на изображение в высоком разрешении



Карта Города



и его окрестностей